

SPRING UNO.

FECHA 9 DE MAYO DE 2019.



En este sprint se vio detalladamente cada uno de los puntos escritos en el backlog, se generó la construcción del funcionamiento interno y externo de cada panel de la aplicación de manera escrita.

Se expuso una noción de cómo debería estar diseñado el programa, se dividieron las tareas a realizar en la aplicación, se expusieron las tareas y se retroalimentó hasta quedar con los siguientes funcionamientos:

REGISTRO DATOS DE EMPLEADO.

De manera interna en la aplicación se generó una tabla en la base de datos, para tener el registro de cada empleado del restaurante.

En la tabla se generó 8 columnas con los siguientes nombres.

- Nombre completo

- Curp
- Dirección.
- Email
- Teléfono.
- Pago (cantidad).
- No. tarjeta.
- RFC.

En la interfaz de la aplicación existirá un icono que represente el “registro de empleado”, al dar click en él, aparecerá un panel con 8 recuadros para cada uno de los datos y tres botones, uno para agregar la información, el siguiente para eliminar los campos y el último para regresar al menú principal

INVENTARIO.

Su funcionamiento de manera interna es generada por una tabla en la base de datos llamada “inventario” en la cual se crearon cuatro columnas para los siguientes datos:

- Nombre del producto.
- Cantidad por kilo o por piezas.
- Fecha en la que ingresa.
- Fecha de caducidad.

De manera gráfica en la aplicación existirá un icono que represente el “inventario” al darle click, aparecerá un panel con 4 recuadros para colocar la información adecuada y sus respectivos tres botones, como en el anterior el primero para subir la información a la base de datos, el segundo para limpiar campos y el tercero para regresar al menú principal.

CANCELAR PEDIDO.

Lo primero hicimos es una conexión con la base de datos y seleccionamos la tabla menú. Se hace una consulta para saber la información del producto seleccionado por el cliente. Esta información se registrará en una nueva tabla llamada “compra”. En esta tabla se mostrarán todos los productos seleccionados por el cliente, con los atributos:

- Nombre del producto.
- Cantidad de producto seleccionado.
- Total de la compra.

En pantalla se mostrará esta información. El cliente podrá contar con un botón para cancelar alguno de los productos seleccionados.

- En dado caso de que se elimine algún producto, éste también será eliminado de la tabla “Compra” en la base de datos.

Al finalizar la compra, toda la información será enviada al personal encargado para que se lleve a cabo su realización.

CONTRASEÑA ADMINISTRADOR.

Se proporcionará una contraseña especial para el registro de administrador y en la base de datos se creará la tabla “Administrador”, la cual contará con los siguientes campos:

- Nombre (s).
- Apellidos.
- Nombre de usuario.
- Contraseña.
- Confirmar contraseña

- Correo electrónico.

Se mostrará una pantalla que estará conectada a la base de datos, en ella se ingresaran los datos para registrarse. Al finalizar, los datos se registraron en la base de datos en la tabla Administrador, de modo que quedara registrada la información del administrador.

CAMBIO DE MENÚ.

En este caso no se conectará a ninguna base de datos, así que todo el diseño se llevará a cabo de manera gráfica.

En este panel colocaremos siete botones, cada uno tiene un día de la semana, al presionar cada botón se abre otro panel que tiene cuatro pestañas de menú, que corresponden a:

- Entrada.
- Plato fuerte.
- Postre.
- Bebidas.

En cada una aparecerán los platillos y bebidas correspondientes que serán asignadas por los administradores y organizadores de los menús diarios.

IDIOMA.

Este panel estará colocado en el menú principal al darle click, nos llevará a otro panel en el que nos aparecerá una pestaña con una lista de idiomas para seleccionar el que será leída la aplicación, nosotros tendremos estos idiomas:

- Español.
- Inglés.
- Francés.

Al elegir el idioma automáticamente se generará el menú con el lenguaje establecido y solo existirá un botón que nos regresará al menú principal.

PAGO CON TARJETA SEGURO.

En este panel hay campos de texto en los que se ingresan los datos de la tarjeta para la realización del pago con tarjeta.

HORARIOS.

En el menú principal también se encontrará un icono que represente el panel de “Horarios”, al darle click nos abrirá otro panel en el que mostraremos un calendario que nos permita visualizar los días que el restaurante está en funcionamiento.

Cada día está especificado por hora y personas que lo trabajan, así se tendrá una mejor administración de empleados y quien trabaja cada día.

MESAS EN ESPERA

Teniendo el mismo sistema que los anteriores, este panel cuenta con varios “checkbox” que se activan o se desactivan cuando una mesa esté disponible o no, dependiendo del criterio de los usuarios “Empleados”.

También como en los anteriores paneles, tenemos dos botones uno para regresar a la ventana anterior y el otro botón nos llevará al menú principal.

ICONOS DE LA APLICACIÓN.

Se le pidió a los directivos que especifiquen de la manera más clara las características del arte que se desea tener.

Realizaremos una biblioteca gráfica de los elementos que pudieran ser útiles o servir como referencia para el trabajo.

Crearemos la versión preliminar de los iconos usando el software “Iconion”, para posteriormente entregarlo a los directivos y obtener retroalimentación.

Realizaremos las modificaciones pertinentes según se requiriera esperando el visto bueno, o para otras modificaciones.

REGISTRO DE COMPRAS:

Se modificará la base de datos con el propósito de agregar una nueva tabla, con las siguientes columnas:

- Número de ticket (como llave primaria).
- Cuentas de usuario.
- Precio del pedido.
- Código QR.

En la aplicación se creó un apartado llamado Registro de compras, el cual contendrá cuatro cajas de texto, ligadas a las cuatro columnas de la tabla.

Junto a esto en la parte inferior se encontrarán tres botones: El primero con el propósito de agregar los datos de las cajas de texto a las tablas, el segundo para limpiar los campos y el tercero para regresar al menú.

VINCULACIÓN CON OTRAS APLICACIONES.

Se establecerán cuáles serán las aplicaciones que se vincularon a la nuestra, para implementar la API de estas y documentarnos de cómo se implementan.

REGISTRO DE GANANCIAS.

En este punto se desarrollará un menú que permita a los administrativos poder consultar las ganancias generadas según la fecha.

Colocaremos un campo para ingresar la fecha (día, mes y año) y un botón para consultar, arrojando en una caja de texto el “Valor Neto” de la ganancia.

Crearemos dos Campos más donde se podrá introducir manualmente “Impuestos” y “Gastos Generales”, estas cantidades se restará del valor neto, dando como resultado el “Valor Total” en otra caja de texto.

La ventana también contendrá opciones como “Cancelar”, “Menú principal” y “Nueva consulta”, representados por botones.

PEDIDO A DOMICILIO.

Se realizará una ventana que permita tomar los datos necesarios para un pedido a domicilio, los cuales son:

- Domicilio: Contendrá 4 labels con los nombres de calle, número, colonia y aplicación respectivamente.
- Pedido: En esta sección el trabajador agregará todo lo deseado por el comensal, que será introducido en una caja de texto.
- Forma de pago: esta será representada por una check list que contendrá las opciones de pago con tarjeta, efectivo y cupones (se pedirá el código de los cupones para una validación) y será posible seleccionar más de una opción.

La vista también contiene opción aceptar, cancelar, nuevo pedido y menú principal representados por botones.

CUPONES DE DESCUENTO.

La función de este panel es:

- Ver qué descuentos se pueden realizar.
- Observar los precios y cantidad de descuentos que se pueden realizar.

Comenzamos con poner los cupones de descuento en la aplicación , especificamos que Platillos o alimentos tienen un mayor o menor descuento dependiendo su costo.

Analizamos el porcentaje de descuento que se le pondrá y que Diseño llevarán los cupones de descuento y si se aplicaran automáticamente o a través de un código.

CUENTA DE USUARIO.

Se debió tomar en cuenta el número de usuarios que crearían una cuenta en nuestra aplicación, para generar una base de datos del tamaño solicitado. Después definimos la estructura del panel para distribuir todos los campos de manera uniforme.

Checamos la interfaz gráfica que se implementaría y se definió el número de etiquetas donde se ingresen los datos del usuario. Por último se acordó que la aplicación asignará un ID a cada usuario de forma que le sea más fácil ingresar a la aplicación.

FACTURACIÓN

Primero se debe Identificar si el usuario tiene una cuenta para que se imprima en la factura el nombre y ID si es necesario.

Después se conectará a la base de datos llamada “compra” para ver el pedido o consumo que se hizo al cliente. Posteriormente se decidió

implementar una calculadora para que se realicen las operaciones correspondientes y se devuelva el total para imprimirlo en la factura

MANUAL DE USUARIO.

Ya obtenido el concepto de toda la aplicación y su funcionamiento, se estableció las especificaciones de cada panel y se revisó la redacción para el manual de usuario.

Se generará este manual en los idiomas establecidos (Español, Ingles y frances), ya que será el rango de nuestra aplicación.

El manual está descrito paso a paso sobre cómo se debe generar cada movimiento, el resultado que debes obtener y los posibles errores que se puedan cometer y cómo solucionarlo.